

El fin de algo



Un cortometraje de Inés González y Cecilia Vidal

Índice



Presentación del proyecto.....	3
Ficha Técnica.....	4
Storyline.....	5
Sinopsis.....	6
Tratamiento Visual:	
Metáfora de Diseño.....	7
Referencias visuales.....	9
Propuesta de Arte.....	11
Carta de motivación del proyecto.....	23
Anexo:	
Guión.....	25
Plan de rodaje.....	35
Presupuesto.....	36
Plan de financiación.....	39

Presentación del proyecto

El rito de una rutina, ceremonia del orden, fundadora de seguridades y filtro de incógnitas; opio para seguir cada día, sin más. De repente, un germen. Una picazón de algo más, una grieta que irrumpe en la pared y por la que se comienzan a ver otras siluetas, o mero hartazgo de esa única respuesta, da igual: hay que moverse. Marcela y Diego levantaron esa torre de reiteraciones y estabilidades, pero ya no alcanza. Algo cambió, la necesidad, los ojos. Su historia se termina sin retén, pero no sin lamento. Diego no quiere más.

El proyecto nace en el marco del curso de Narrativa III, en la Universidad Católica, a cargo del profesor Roberto Appratto. La propuesta fue adaptar un cuento de Ernest Hemingway a guión de cortometraje, y elegimos el cuento *El fin de algo*.

Nos atrajo la idea central del cuento y su escenario, pero nuestro guión difiere bastante de la historia original. Decidimos mostrar un poco más de los personajes e incluir su mundo cotidiano, para remarcar el carácter especial que tiene el paseo a la costa en sus vidas. Esa escapada de domingo de la pareja protagonista, sin embargo, ya perdió el valor que una vez tuvo.

Nos interesa crear un producto audiovisual dinámico, que aunque gire en torno a una situación muy sencilla, deje entrever un problema mucho más complejo.

Ficha técnica

Título: El fin de algo

Dirección y producción: Inés González y Cecilia Vidal

Duración: 10 minutos

Género: Drama

Imagen: Color

Formato de captura: DV

Storyline

Una pareja joven practica su rutina de ir a pescar a las rocas, pero ya no es lo mismo. El paso del tiempo y la predictibilidad corrompen las bases de la relación. Ya no quieren lo mismo. Para él, lo que era divertido ya no lo es.

Sinopsis

Es de tarde. Marcela llega a la casa de su novio Diego y toca timbre. Le abre su suegra y la saluda afectuosamente. Marcela va al cuarto de Diego, quien está acostado en su cama mirando televisión. Ella lo apura para que se levante y sale del cuarto; al rato sale él. Diego lleva la moto que está en el fondo hasta la vereda por el portón al costado de la casa, mientras Marcela sale de la puerta de entrada con el maletín de pesca y dos cañas, los deja en la vereda, vuelve a entrar y sale nuevamente con dos cascos. Marcela le alcanza a Diego el maletín y las cañas, él los acomoda en la moto y los sujeta con pulpos; se sube a la moto, la enciende y la baja a la calle. Marcela se sube, sosteniendo los cascos con un brazo. Arrancan.

Llegan hasta una panadería, Diego se baja y entra, Marcela permanece sosteniendo la moto encendida. Diego sale de la panadería con una bolsa de bizcochos y una botella de refresco, se los alcanza a Marcela y sube. Siguen su camino. Recorren unas calles hasta que llegan a una en bajada y se vislumbra la playa del Cerro, a lo lejos y de frente a ellos. En las rocas ven dónde ubicarse y se instalan en una roca. Preparan la carnada. Marcela le cuenta a Diego una anécdota de su trabajo; él no le presta atención, entonces ella le pregunta qué le pasa, y él le contesta que nada.

Mientras pescan ella le habla sobre cuando se metían en las ruinas del frigorífico que tienen en frente, y le dice que allí fue su primer beso. Él lo niega y discuten livianamente hasta quedar en silencio. Ella se aleja por las rocas con la bolsa de bizcochos y permanece allí un rato. Al volver hasta Diego le señala un celular tirado, él le niega que sea un celular hasta que ella lo trae leyendo sus mensajes y adivinando cómo sería el dueño. Él le dice que le saque el chip por si llaman. Marcela se sorprende por la actitud de Diego, le dice que antes no era así. Él se enoja y la ataca diciéndole que se cree superior por ese tipo de pavadas. Discuten y pelean físicamente por el celular, hasta que Marcela para y dice que después verán que hacer con él.

Al rato ella vuelve a leer un mensaje del celular y él reacciona de forma agresiva, por lo que ella le pregunta qué le pasa. Él contesta que nada, a lo que ella insiste y él le confiesa que ya no se divierte junto a ella. Marcela le pregunta si ya no la quiere y él no le responde. Entonces ella se va caminando, él le dice que espere, ella no se detiene. Diego la llama desde el celular encontrado y ella contesta, cuando se da cuenta de que es Diego corta el teléfono y lo apaga. Él vuelve a llamar pero salta el contestador. Diego se queda mirando el mar.

Diego llega en la moto a su casa, donde un amigo lo estaba esperando hace mucho. Diego no le presta atención; el amigo le pregunta cómo le fue, y si le armó un escándalo. Él contesta que no. El amigo espera que Diego vaya con él a jugar al fútbol a la cancha donde los esperan, pero Diego le dice que no tiene ganas, y entra a la casa.

Tratamiento visual

● Metáfora de diseño

“Simbiosis rota”

La metáfora que se desprende naturalmente del cuento de Hemingway *El fin de algo*, y por extensión de nuestro guión, es “ruina”. Lo que se narra es la ruptura de una pareja, y se crea un paralelismo con el ambiente en que ésta se encuentra (frente a las ruinas de una fábrica). En nuestra adaptación va a estar esa ruina tangible (en nuestro caso la del frigorífico del Cerro) y también la ruina metafórica de la pareja, pero al momento de elegir una metáfora de diseño nos pareció que quedarnos con “ruina” sería demasiado simplista. En cambio, decidimos plantear una metáfora que nos resulta más desafiante, y que nos abre más posibilidades creativas: “simbiosis rota”.

Los protagonistas, Marcela y Diego, tienen unos veintipocos años y están juntos desde los quince. Fueron felices; tienen muchas historias en común; a lo largo de los años construyeron una vida compartida. Cada uno vive con sus padres pero pasan mucho tiempo juntos. Algo que siempre disfrutaron hacer es ir los domingos a pescar a la playa, pero esto se transformó en rutina y Diego ya no lo disfruta. Marcela sigue entusiasmada con lo que hacen, pero Diego ya se cansó y se decidió a ponerle un fin.

En estas circunstancias, la “simbiosis” es la fusión de esas parejas de muchos años, que se necesitan mutuamente y ya son como una sola persona. Ya saben lo que el otro piensa y va a decir, y terminan pensando y diciendo lo mismo. Hacen las mismas cosas y hasta se mimetizan en la ropa que usan. Pero en esta simbiosis, uno de los integrantes se está queriendo escapar de la fusión: rompe la relación simbiótica.

Esta metáfora se va a plasmar en el vestuario: ambos están vestidos de forma parecida, pero Diego con mayor dejadez. Él no puede escapar de lo que los une, y ya tiene las costumbres compartidas incorporadas, pero las perpetra con pocas ganas. Ambos presentan rojo en su ropa, pero en el caso de Diego es un rojo “gastado”, menos intenso que el de Marcela, quien tiene una vestimenta más cuidada. Manejamos una cierta uniformidad en la pareja a nivel de vestuario, pero éste presenta sutiles variaciones entre un personaje y otro, reflejando la actitud diferente de cada uno frente a la pareja. La pareja de elementos semejantes se repite en otros objetos: dos cascos de igual diseño y diferente color, dos cañas de pescar iguales.

El lugar donde transcurre la mayor parte de la acción también es un escenario de “simbiosis rota”: una zona industrial derruida; el frigorífico se instala junto al río porque éste es necesario para sus procesos, pero la relación ya no es productiva.

La referencia a la simbiosis se presenta en forma más evidente y directa en el programa de televisión que está viendo Diego en su cuarto al momento en que

Marcela irrumpe. Lo que muestra la pantalla es un documental del canal Discovery acerca de la simbiosis en los corales del océano. Se escucha de fondo a un narrador que dice en español neutro: *“En 1873 el botánico alemán Anton de Bary acuñó el término “simbiosis” para describir ‘la vida en conjunción de dos organismos disimilares, normalmente en íntima asociación, y por lo general con efectos benéficos para al menos uno de ellos...”*



● Referencias visuales

Nuestra principal referencia en cuanto al estilo es la filmografía de los hermanos Jean-Pierre y Luc Dardenne. Nos interesan la idiosincrasia de sus personajes, los paisajes urbanos decaídos que muestran, la sencillez y el realismo de su propuesta de arte, y la agilidad de su cámara en mano. Sin embargo, no vamos a quedarnos con el tono gris de sus películas. Una característica que se repite en sus trabajos es que casi siempre está nublado. En nuestro corto va a haber sol, lo que cambia mucho la estética final. Van a haber colores vivos: un cielo y mar azul, unos buzos rojos, un par de cascos que resaltan contra el asfalto. El tono no va a ser alegre, pero en lugar de jugarnos por elementos de arte de colores apagados y una iluminación sombría, vamos a usar colores e iluminación cálida, y luego procuraremos transmitir un aire melancólico a través de una disminución de la saturación del color. Nuestra referencia en cuanto a tono y color es la película “Al otro lado” de Fatih Akin.



La promesa, de Luc y Jean-Pierre Dardenne



El niño, de Luc y Jean Pierre Dardenne



Al otro lado, de Fatih Akin

Otra de las referencias que van marcando la línea visual es la serie de paisajes de Gustave Courbet. Sus pinturas retratan locaciones similares a la más relevante de nuestro corto, la costa, sobre las rocas. Decidimos que ésta sería otra referencia porque creemos que la tonalidad de sus cuadros transmite lo que nosotras buscamos en nuestro audiovisual: cierta decadencia y una atmósfera pesada que anuncia mutación pero sin caer en lo gris: la luz y el color son constantes.



● Propuesta de arte

Locaciones

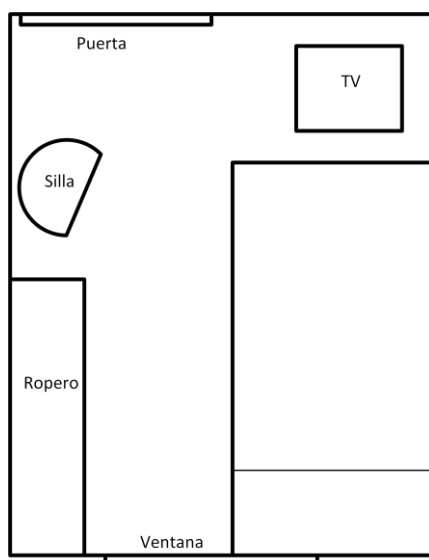
● Frente de la casa de Diego

Es una casa sencilla, en un barrio tranquilo. La disposición del patio del frente, el muro y los portones permiten las variaciones previstas para la acción, en las que se aprovecharán las posibilidades del espacio. En las primeras escenas el frente será el lugar de transición entre adentro y afuera, donde se acomodan las cosas en la moto. Las dos puertas (de la casa y del pasaje al fondo o garaje) permiten la salida por separado de los dos personajes, mostrando su distanciamiento, la organización de una rutina muy practicada (mientras uno se ocupa de la moto la otra de los cascos y las cañas de pescar), y la confianza que Marcela siente en la casa de Diego, donde se mueve como si estuviera en su casa. En la última escena, mientras el amigo está tirado contra el muro, Diego entra la moto pero sigue visible. Esta escena es al atardecer, y el sol se pone detrás de la casa, lo cual genera una iluminación interesante.



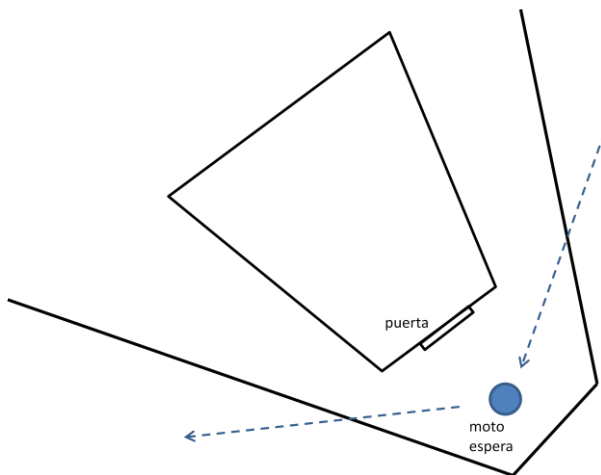
- **Cuarto de Diego**

Es un dormitorio pequeño y funcional. Están los elementos necesarios, el televisor, y poco más. Las paredes son de color blanco grisáceo y hay una ventana de tamaño medio. No tiene un diseño cuidado sino que está armado a partir de la acumulación de elementos útiles: una cama simple de madera, una mesa de otra madera, gastada, para poner la televisión, una silla vieja. El cuarto está desprolijo, con ropa tirada y acumulada en la silla. Se puede ver un mameluco de mecánico tirado sobre la silla, lo cual da una pista sobre la ocupación del personaje, que no se menciona de otra forma en el relato. La cama no está tendida propiamente, sino estirada, y se llega a ver la almohada con una funda floreada (es la casa de la madre), bajo un cobertor verde. La apariencia general es de descuido, y refleja el desgano general del personaje.



- **Calle con panadería**

Es en el mismo barrio que la casa de Diego, presumiblemente a pocas cuadras ya que los personajes hacen el trayecto sin molestarse en ponerse los cascos que llevan. Las casas de alrededor están un poco venidas abajo. Pasa poco tráfico y algunos vecinos caminando. La panadería solo se verá desde afuera, mientras Marcela espera que Diego compre algo, por lo que se tiene que notar claramente por los carteles y el tipo de edificio que se trata de una panadería. La panadería está en una esquina en punta, lo que permite que la moto llegue por una calle y se vaya por la otra.



Las flechas señalan el trayecto que realiza la moto. Diego sube la moto a la vereda y Marcela espera allí.

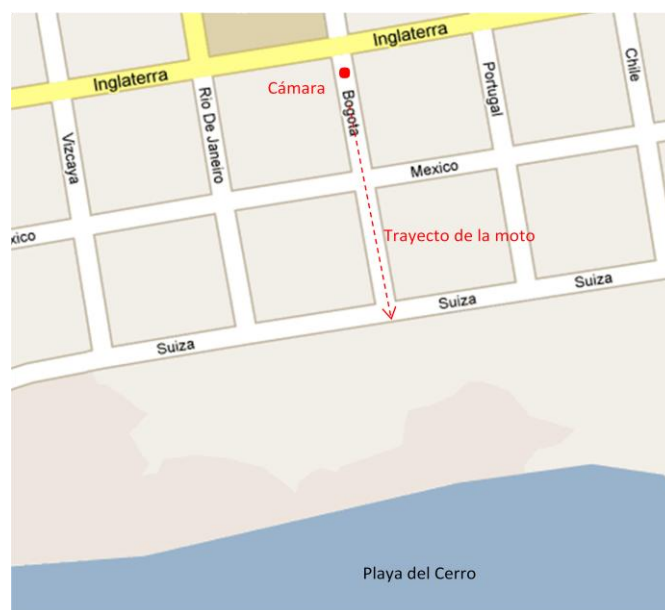
- **Calles de La Teja**

Es un paisaje urbano diferente a los demás, con tránsito a alta velocidad, para mostrar que se atraviesa una cierta distancia para llegar al lugar de descanso. Además muestra que los personajes están acostumbrados a moverse en un entorno gris y poco agradable. Van a ser planos generales donde los personajes, con su vestimenta roja y moto y cascos de colores fuertes, se destacan.



- **Calle con bajada hacia playa del Cerro**

En esta locación se hará un solo plano que permitirá presentar de una forma interesante el siguiente lugar en que se va a desarrollar la acción. Los protagonistas vienen atravesando las calles grises de la ciudad en su moto, y de repente se verá en el horizonte el azul del mar. Este contraste es importante, porque señala el carácter positivo del lugar al que se dirigen (en comparación al gris habitual de su entorno urbano). Esa ventaja es lo que lo convirtió en un paseo esperado y habitual, aunque haya perdido el valor inicial a fuerza de la costumbre (las ruinas simbolizarán el problema). El plano se tomará desde un punto en el centro de la calle, a dos cuadras de la rambla. Por la bajada abrupta de la calle, a medida que la moto se acerca al mar, desaparece de la vista.



- **Rocas de la playa del Cerro**

El lugar donde ocurre la mayor parte de la acción es sobre las rocas de la playa del Cerro. En frente se ven las ruinas del viejo frigorífico del Cerro, lo que contribuye a generar un ambiente de decadencia que crea un paralelismo con la ruptura de la pareja. Esta locación combina elementos naturales (el mar y las rocas) con elementos urbanos (la fábrica). Las rocas permiten un movimiento particular en los personajes, que tendrán que estar en una búsqueda de equilibrio constante. Se planteará una situación muy inestable cuando los personajes luchen por un objeto (el celular que encuentran tirado). Todo a lo largo de la escena hay desplazamientos cortos por las rocas; los personajes se adueñan del espacio.

Otro de los motivos por los que elegimos este escenario (siguiendo el relato de Hemingway) es la connotación del horizonte, del mar y la costa, remitiendo al fin, la separación.

Los personajes estarán sentados en la roca que se ve en primer plano:





Este es el terreno por el que los personajes tendrán que caminar. Como filmaremos con cámara en mano tendremos mucha flexibilidad para mostrar en subjetivas la inestabilidad del movimiento.

El celular que encuentra Marcela estará entre estas rocas.

Cuando Marcela se empieza a alejar, y Diego duda entre seguirla o no, el paisaje verde del fondo es hacia donde camina:



Vestuario

• Diego

Diego viste un pantalón deportivo azul gastado, champions negros marca Nike, una remera negra que casi no vemos y una campera deportiva de color rojo oscuro con franjas amarillas a los costados, del tipo Adidas. Todas las prendas están desgastadas, son de colores tenues y opacos.

Esta elección de vestimenta se debe a una intención de correlación con el estado anímico del Diego frente a la pareja; la ropa desprolija y vieja refleja la dejadez del personaje y su actitud pasiva. El color rojo de la campera es lo más destacable de su vestuario: se trata de un rojo apagado que hace dupla con la campera roja de Marcela, y a la vez se diferencia por la tonalidad e intensidad del color, más vivo en la de ella (reafirmando así la metáfora de diseño, “simbiosis rota”).

Estas prendas también responden a un perfil de muchacho joven de clase media o media baja, que gusta vestirse con ropa de marca pero a la vez el estado de la ropa no es el más cuidado. Además, cabe señalar que en realidad la campera que él lleva no es Adidas realmente, solo imitación.



• Marcela

Ella viste un pantalón de jean ajustado, color celeste oscuro, una musculosa blanca de licra, unos champions deportivos Nike blancos y una campera cerrada roja, ajustada a la cintura, podría decirse que casi le queda chica. Presenta colores vivos que se diferencian con la apariencia de Diego.

Como ya dijimos, esta campera, a diferencia de la de Diego, es de un rojo más llamativo, de nylon brillante. Mantenemos las tres rayas a los costados del estilo Adidas para asemejar ambos personajes, de todas formas, las rayas de ella son blancas (las de él amarillas) para mantener dentro de ese sentido de unidad simbiótica cierta

individualidad, lo cual se acentúa mediante el contraste de brillo de los rojos. Sus championes son del mismo estilo que los de Diego pero blancos: ella es un personaje más abierto mientras que Diego es más oscuro.

Marcela es morocha y en su pelo tiene algunos claritos. Con esto y con su vestimenta dibuja un personaje femenino de la misma clase socioeconómica que Diego, pero en ella podemos notar un tono levemente más ordinario, debido al énfasis en usar ropa ajustada y brillante. Develamos así un perfil más extrovertido y animado que el de Diego. Demuestra una intención por verse atractiva frente a Diego, mientras que a él no le importa la imagen que proyecte hacia ella porque ya perdió el interés.



- **Madre de Diego**

La madre de Diego aparece solo unos segundos, y tiene un par de líneas. Lo que interesa de su aparición es lo que muestra de su relación de confianza con Marcela, y el hecho de que es la dueña de casa. En la escena dice que está fumigando, por lo que está vestida de entrecasa para hacer esa tarea. En su vestuario hay un contraste con el de los demás personajes, que son jóvenes. Tiene un pantalón de tela marrón, un saco estampado y unos championes Reebok negros tradicionales (tipo botita).

- **Amigo de Diego**

El amigo de Diego cumple un rol secundario. Está esperándolo afuera de su casa para ir a jugar al fútbol, por lo que tiene puesto un short y camiseta de fútbol, y championes. Como la escena es al atardecer tiene puesto un buzo con capucha sobre esa ropa. El vestuario del amigo es en tonos azules y grises, para no destacarse en el entorno; forma parte del ambiente de Diego.

Utilería

- Moto

La moto, a diferencia de las demás cosas de Diego, está en excelente estado. Se nota que es un objeto que valora mucho y que es una fuente de orgullo. Es amarilla como un sol.



- Dos cascos.



De igual diseño pero distinto color, de forma que dé la impresión de que fueron comprados para la pareja, y siguiendo un esquema tradicional, verde para el hombre y violeta para la mujer. Cuando están en las rocas la moto no está a la vista porque es imposible acercarla y la tienen que dejar cerca de la calle, pero los cascos están siempre junto a ellos en las rocas.

- Maletín de pesca, dos cañas, pulpos

Dos cañas iguales, siguiendo con la dualidad. Un maletín rojo que se destaca en la moto y en las rocas.



- Bolsa de bizcochos y botella de refresco

La bolsa de bizcochos es una bolsa de papel típica de panadería; el refresco no es la clásica Coca Cola, sin embargo, sino un refresco de mandarina de un color muy fuerte. Diego va a comprar las cosas sin preguntarle nada a Marcela, porque ya sabe lo que quiere. Como ya han hecho lo mismo muchísimas veces tienen claro cómo organizarse, qué llevar. Entre las cosas que comparten está el gusto por un refresco particular no muy común. Por el lado estético, el color del líquido hace que la botella se destaque contra las rocas.



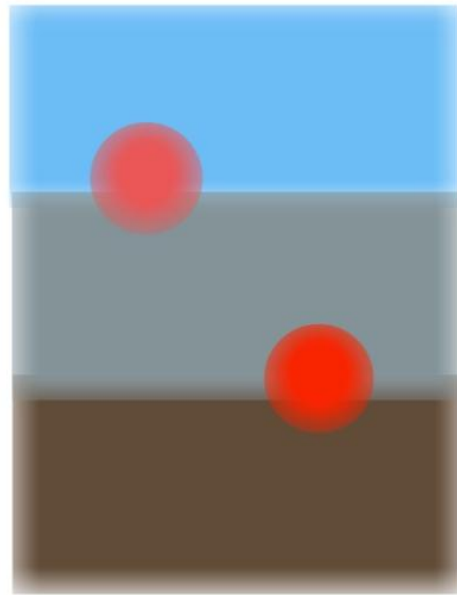
- Celular

El celular encontrado es de precio medio y se le nota el uso, de modo que la discusión de si devolverlo o no no esté centrada en el valor monetario del objeto.



Paleta de color

Casi la totalidad de la filmación se va a llevar a cabo en exteriores, por lo que los colores naturales de las locaciones van a ser los que predominan: en las áreas urbanas, los grises de las calles y edificios; en la costa, el azul amarronado del Río de la Plata y el marrón de las rocas; en todo, el cielo azul de una tarde soleada de primavera. En contraste con esa paleta de azules, marrones y grises, vamos a usar tonos rojos (predominante pero no exclusivamente- también algunos amarillos y verdes) para destacar a nuestros personajes y sus objetos.



En el vestuario utilizamos rojos (en de Marcela más brillante y el de Diego más apagado) y en los elementos de utilería utilizamos también colores vivos como rojos, amarillos que los harán resaltar. Con esto queremos mostrar que los personajes son jóvenes y animados, por más que estén en una situación decaída. Todo lo que tienen lo fueron construyendo en los últimos años de sus vidas, que fueron años en los que estuvieron juntos, y felizmente. Recién en los últimos tiempos se empezó a arruinar la relación, pero no son dos personas amargas por eso. A su manera cada uno trata de hacer lo que cree que es mejor: Marcela de reflatar la relación y Diego de terminarla. Mientras que ella cree que su lugar está junto a él, Diego ya no lo cree y no se resignará a eso. Ambos tienen personalidades fuertes y quieren destacarse en su entorno, hacerse su lugar. Cuando atraviesan la ciudad en la moto se hacen notar: es una mezcla de colores en movimiento. Por ese instante se mantiene la simbiosis: los dos son uno contra el gris de la ciudad. Al final, después de la ruptura, el que vuelve en la moto es solo uno, llevando un casco en la mano.

Cabe recordar que en el producto final todos los colores van a tener una saturación baja, para que se mantenga un aire melancólico.

Carta motivación

El fin de algo es una historia del momento de decadencia en una pareja, en el que todo se termina con un soplo. El manejo del punto dramático del cuento, al final, donde se resuelve abruptamente como si ya estuviera preestablecido, es lo que más nos interesó como realizadoras para el cortometraje. Puntualmente, nuestra adaptación pretende mantener esa concentración dramática de la misma forma, yendo hasta ella casi sin saberlo. No obstante, nuestra visión tiene un leve cambio en la progresión de la tensión, y las discusiones previas en el corto sostienen el desenlace.

Otro de los factores que nos decidieron por la adaptación de este relato fue su tratamiento visual y cómo éste acompaña y reafirma la situación concreta de la pareja. La presencia de la ruinas como metáfora es uno de los recursos que decidimos mantener para el sostén de la narrativa, así como por su relevancia a nivel de composición de imagen.

A su vez, notamos que este cuento es totalmente armónico con la idiosincrasia de nuestra ciudad, por el perfil de un determinado sector de sus habitantes, y también por la tonalidad de la locación y su ambiente.

Anexo

● Guión

EL FIN DE ALGO

1. EXT DÍA CASA DE DIEGO

Es de tarde. Frente de la casa de DIEGO. Barrio tranquilo, casa de un piso (muro bajo contra la vereda, un pequeño patio y luego la fachada). Llega MARCELA (20 años, estatura media, un poco gordita, ropa apretada) y toca timbre en la puerta. Abre una mujer de unos 50 años, tapándose la boca y la nariz con un trapo. Sale un poco de humo por la puerta. Mira quién es y enseguida sale y cierra la puerta detrás de sí.

SUEGRA

(se ríe y le da un beso a MARCELA,
habla rápido)

Hola preciosa, ¿cómo estás? Estoy fumigando. Me encontré una cucaracha así... (hace un gesto) No sabés lo que era. Pero ahora no se puede respirar ahí adentro. Está en su cuarto, pasá, pero andá corriendo que no se puede estar en esta parte.

Abre la puerta y MARCELA se mete corriendo, y ella detrás y cierra la puerta.

2. INT DÍA CUARTO DE DIEGO

DIEGO (20 años, estatura media, flaco) está tirado en la cama tendida, vestido con ropa deportiva, mirando la tele. MARCELA abre la puerta y entra.

MARCELA

Hola

Sonríe, le da un beso afectuoso.

DIEGO

(sigue concentrado en la tele)
Hola. ¿Todo bien?

MARCELA

Bien. Apurate que está re lindo el día, hace calor. Ya son como las cuatro.

Agarra un par de champions que están tirados en el cuarto y se los tira.

MARCELA

Dale, te espero afuera.

MARCELA sale del cuarto. DIEGO demora en incorporarse, se sienta al borde de la cama y se calza los champions. No le presta atención a la tele. Se para, sale y cierra la puerta del cuarto.

3. EXT DÍA FRENTE DE CASA DE DIEGO

MARCELA abre la puerta de entrada y sale con un maletín de pesca y dos cañas bajo los brazos, los deja en el patio. Vuelve a entrar sin cerrar la puerta y sale nuevamente con dos cascos. Cierra la puerta. Simultáneamente, DIEGO abre el portón del costado y sale arrastrando una moto, la deja y cierra el portón. MARCELA le alcanza el maletín y luego las cañas a DIEGO, y él las va acomodando en la moto y sujetándolos con pulpos. DIEGO sube a la moto, la enciende y la baja a la calle. MARCELA se sube con los cascos en el brazo y salen.

4. EXT DÍA CALLE PANADERÍA

La moto frena enfrente a una panadería. DIEGO se baja y MARCELA se queda esperando y sosteniendo la moto. DIEGO sale con una bolsa de bizcochos y una botella de refresco y se las da a MARCELA para que las lleve.

5. EXT DÍA CALLE

La moto hace un recorrido hasta que agarra una calle en bajada y entra en vista la playa del Cerro.

6. EXT DÍA ROCAS

MARCELA y DIEGO de pie en las rocas de la playa del Cerro, cada uno mirando a lados opuestos, buscando dónde ubicarse. Ella se da vuelta hacia él y le señala un lugar.

MARCELA Y DIEGO están sentados en una roca acomodando la carnada. En el fondo se ven las ruinas del viejo frigorífico del Cerro.

MARCELA

(contando entusiasmada, riéndose)

...y la Yesi le decía pero te queda perfecto, se usa así ahora... y la gorda parecía que explotaba jaja, y se miraba el culo y vos veías que se estaba convenciendo, y de repente saltó algo y se dio clac contra la mampara del vestuario, y era el botón que había estallado. Y la Yesi le dice muy seria que dañó la mercadería y va a tener que pagarla...

DIEGO está serio y no parece interesarle lo que dice MARCELA. Ella se lo queda mirando.

MARCELA

¿Qué te pasa?

DIEGO

(cortante)

Nada.

Empiezan a pescar, se sientan y ella se recuesta en él, pensativa. Sonríe.

MARCELA

¿Te acordás cuando nos metíamos en el frigorífico abandonado? Qué pendejos, ¿no? Era un peligro en realidad, si lo pensás.

DIEGO

(indiferente)

Sí, yo que sé.

MARCELA le da un beso a DIEGO.

MARCELA

(señala a una parte del frigorífico)
Ahí fue el primer beso, ¿te acordás?
Primero en el cachete y después en la boca.

DIEGO

No, ¿qué decís? Eso fue en un baile mucho antes que empezáramos a venir acá. El cumpleaños de quince de... de Silvina creo.

MARCELA

(riéndose)

Noo, ahí bailamos nada más. Estarías tan en pedo que te lo imaginaste.

DIEGO

(seco)

Vos estarías tan en pedo que ni te acordás.

MARCELA

Andá, a mí me vas a decir. Capaz que estabas tan cagado que lo reprimiste.
(Se ríe) Cuando empezaron esos ruidos casi salís corriendo...

DIEGO

(interrumpe)

¡¿Yo?! Eras...

MARCELA

(sigue)

Y cuando apareció el viejo ese...

DIEGO

(imponiéndose)

Eras vos la que estaba cagada. Yo te saqué de ahí porque pegaste un grito...

MARCELA

(se ríe irónicamente)

JA. Sí, claro, era yo...

La conversación llega a un punto muerto y ella se levanta y se aleja un poco caminando por las rocas, llevándose le bolsa de bizcochos. Se sienta en una roca y come un bizcocho. Gira la cabeza y mira a DIEGO.

Él sigue pescando. Ella vuelve, deja la bolsa al lado de DIEGO y permanece de pie. Mira fijo a un lugar en las rocas.

MARCELA

Hay un celular ahí tirado.

(señala un lugar en las rocas)

DIEGO

(viendo apenas hacia donde ella apunta)

No hay nada ahí.

MARCELA

¿Cómo que no? Mirá, ¿viste la roca esa?
Seguí derecho para allá hasta el pasto

ese. Ta, ahora abajo. ¡Ahí! ¿Ves? Eso medio brillante.

DIEGO
Eso no es un celular, eso es basura.

MARCELA
Es un celular, si te digo que lo vi desde allá.

DIEGO
Es un plástico.

MARCELA
Sí, es un celular. De plástico.

DIEGO
No seas boba, es basura.

MARCELA
(enojada, empezando a ir hacia el lugar que señaló)
Vas a ver.

Camina con ímpetu hasta el lugar, agarra lo que está en el piso y lo levanta alto triunfantemente. DIEGO se encoge de hombros como restándole importancia.

MARCELA vuelve entusiasmada revisando el celular.

MARCELA
Tiene ochenta mensajes de "mamá".
(lee del celular)
"Ya compré la carne, pero no te olvides de traer jabón". Así que vive con la madre.

"¿Tenés que quedarte a la guardia de la noche hoy?". Debe ser enfermera o algo así, ¿no?

DIEGO
¿Cómo sabés que es mujer?
(pausa)
Igual, ¿qué importa?

MARCELA
No sé, está bueno tratar de adivinar.

(sigue leyendo)

Pah, mirá este, de un número que no está agendado: "Tenés que comprarle pantalones nuevos a Fede, le quedan cortos. No sé para qué te paso la plata".

DIEGO no le presta atención. Pesca.

MARCELA

Hay otro del mismo acá: "Vos estás para otra. Si no vas a ocuparte de él dámelo, conmigo va a estar mejor".

Qué horrible, ¿no? El padre del hijo. Lo odia tanto que ni siquiera lo guarda en la agenda. Te imaginás, pobre mujer, encima que se pasa laburando y él le pasa dos mangos le dice que es una mala madre.

Marcela se queda pensativa leyendo.

DIEGO

Estás diciendo bolazos. Sacale el chip que quien sea que es va a llamar a reclamarlo.

MARCELA

¿Lo decís en serio? ¿Querés que le saque el chip?

DIEGO

Sí, ¿y qué?

MARCELA

¿Que te lo querés robar! ¿No te parece que ya tiene suficientes problemas?

DIEGO

(despreciativo)

No sabés nada de ella. O él. Y no te hagas, no es robar eso, si estaba ahí tirado.

MARCELA

Ta, así que si vos perdés el celular para vos está todo bien que el que lo encuentre se lo quede.

DIEGO

Si lo dejaste ahí tirado es que no te importa.

MARCELA

¡Se te puede caer! No puedo creer que te lo quieras quedar. ¿Se supone que ahora ella llama y yo le voy a decir jaja no, cagaste, ahora es mío?

DIEGO

No, no la vas a atender porque lo vas a apagar. Y se va a comprar otro y ya está, capaz que lo cuida más.

MARCELA

¿Me estás jodiendo no? Vos no sos así. ¿Qué te pasa? ¿De verdad te parece que está bien eso?

DIEGO

Todo el mundo lo hace. No te hagas la superior. Sos siempre igual, te pensás que sos mejor que todos, que por hacer alguna chotada te van a dar un premio y tenés derecho a decirle a todos qué hacer.

Silencio

DIEGO

Dame.

MARCELA

No, voy a llamar a la madre a avisarle.

DIEGO

¡Dámelo!

Trata de agarrar el celular pero MARCELA se lo aleja, pelean por el aparato, él trata de inmovilizarla.

MARCELA

¡Ta! ¡Dejá!

(en actitud conciliadora)

No voy a hacer nada, lo dejo acá, después vemos qué hacemos.

Deja el celular en las rocas entre ellos. Se tranquilizan y retoman la pesca, sin hablar y con rostros serios.

Al rato MARCELA agarra el celular y lee un mensaje que le llama la atención; lo vuelve a leer en voz alta.

MARCELA

"Galaxia. Quería pedir si me podían pasar Resistiré hoy después de las siete porque es un tema que siempre significó mucho para mí en mi vida. Gracias, los felicito por el programa".

DIEGO
(secamente)
Dejate de joder.

MARCELA se sorprende por su reacción y lo mira incrédula.

MARCELA
¡¿Qué mierda te pasa?!

DIEGO la mira fijo, casi con odio, después mira para otro lado.

DIEGO
Nada.

MARCELA
¡No! Decime, algo te pasa, decilo y ya está.

DIEGO
(la mira a la cara)
Ya no es divertido esto. No me divierte nada de esto.

MARCELA
(luego de una pausa, afectada)
¿Ya no te divierte estar conmigo?

DIEGO
No.

MARCELA
¿Qué? ¿Ya no me querés?

DIEGO se queda en silencio. Mira a la caña como que algo picó y se concentra en eso; empieza a tirar.

MARCELA lo mira. Se levanta y empieza a caminar hacia la calle.

DIEGO
Esperá. No hagas eso.

MARCELA sigue su camino.

DIEGO se para y empieza a juntar las cosas rápidamente.

DIEGO

Pará. Yo te llevo.

La sigue un poco pero mira las cosas y vuelve, duda, se aleja de las cosas.

DIEGO

¡Marcela! ¡Perá!

Mira las cosas y vuelve trotando a ellas. Se sienta, mira en la dirección por donde se fue MARCELA. Agarra el celular encontrado y llama.

MARCELA

(por el celular)

Hola. (Silencio) Hoola. (Silencio)

¿Quién es?

DIEGO

No seas así, yo te...

MARCELA corta. DIEGO vuelve a discar pero ella apagó el celular y le da el contestador. DIEGO se queda de pie mirando el mar.

7. EXT ATARDECER FRENTE DE CASA DE DIEGO

En la vereda, contra el murito de la casa, está un muchacho tirado. Parece dormido. Cuando se escucha una moto que se aproxima se incorpora y mira hacia donde viene el ruido. Llega DIEGO en su moto, rápido, frena bruscamente y empieza a llevar la moto hacia el pasillo que va al fondo. Tiene un casco puesto y otro en la mano, y las cosas de pescar enganchadas en la moto.

AMIGO

Hola bo, hace como dos horas que estoy acá.

DIEGO lo ignora.

AMIGO

¡BO DIEGO!

DIEGO mira. Se saca el casco.

AMIGO

¡¿Y?! ¿Cómo salió?

DIEGO no responde.

AMIGO
¿Te hizo un escándalo?

DIEGO
No.

Silencio.

AMIGO
Dale, apurate que ya deben estar todos
en la cancha.

DIEGO
No. No tengo ganas.

Se va para adentro.

● Plan de rodaje

Día 1

6a	EXT DÍA	ROCAS Marcela y Diego pescan y hablan.	3 y 4/8	Marcela Diego	-
----	---------	---	---------	------------------	---

Día 2

6b	EXT DÍA	ROCAS Marcela y Diego discuten y ella se va.	3 y 4/8	Marcela Diego	-
----	---------	---	---------	------------------	---

Día 3

4	EXT DÍA	CALLE PANADERÍA Marcela espera en la moto mientras Diego va a comprar bizcochos.	1/8	Marcela Diego	Moto
5a	EXT DÍA	CALLE LA TEJA	1/8	Marcela Diego	Moto
5b	EXT DÍA	CALLE CERRO	1/8	Marcela Diego	Moto

Día 4

2	INT DÍA	CUARTO DE DIEGO Marcela va a buscar a Diego que está mirando la tele.	4/8	Marcela Diego	-
1	EXT DÍA	CASA DE DIEGO Marcela llega a la casa de Diego y le abre la suegra.	4/8	Marcela Madre de Diego	-
3	EXT DÍA	CASA DE DIEGO Marcela y Diego salen con la moto y las cosas de pesca.	2/8	Marcela Diego	Moto
7	EXT ATARD	CASA DE DIEGO llega Diego	7/8	Diego Amigo de Diego	Moto

● Presupuesto

SUMARIO

Total de preproducción.....	U\$S1.045
Total de producción.....	U\$S24.939
Total de postproducción.....	U\$S2.850
Imprevistos.....	U\$S2.018

TOTAL GENERAL: U\$S30.850

DERECHOS DE AUTOR

Registro en Biblioteca Nacional.....\$389

Total derechos: \$389

PREPRODUCCIÓN

DOS DÍAS (TOTAL)

CASTING

Equipo técnico.....	U\$S300
Locación.....	U\$S400
Catering.....	U\$S40

Total casting: U\$S740

COMUNICACIONES

EN TOTAL

Teléfono/Internet.....	U\$S200
Fotocopias/ Impresiones.....	\$2000=U\$S105

Total comunicaciones: U\$S305

Total preproducción: U\$S1045

PRODUCCIÓN

ELENCO

JORNAL

TOTAL

Protagonico Diego.....	U\$S300.....	U\$S3.000
Protagonico Marcela.....	U\$S300.....	U\$S3.000
Secundario Madre de Diego.....	U\$S200.....	U\$S200
Secundario Amigo de Diego.....	U\$S200.....	U\$S200
Extras (transeúntes de calle).....	U\$S100.....	U\$S100

Total elenco:U\$S6500

EQUIPAMIENTO	POR DÍA	EN TOTAL
Camara DSLR Canon FGV 7D.....	U\$S250.....	U\$S1250
Monitor HD Panasonic HD 17''	U\$S150.....	U\$S750
Captura de Tarjetas/disco duro.....	U\$S60.....	U\$S300
Luces y Grip.....	U\$S55.....	U\$S110
Generador silencioso de 50 KW.....	U\$S350.....	U\$S1750
Reposición luces.....	U\$S55.....	U\$S110
Consola de sonido.....	U\$S60.....	U\$S300
Caña/ Boom/ Solaperos.....	U\$S70.....	U\$S350
Total equipamientos: U\$S5085		

ARTE/VESTUARIO/UTILERIA	POR DÍA	EN TOTAL
Alquileres.....	\$3000	\$15.000
Vestuario.....		\$25.000
Maquillaje y peluquería.....	\$2000.....	\$10.000
Total arte, vestuario y utilería: \$50.000= U\$S2632		

TRANSPORTES	POR DÍA	EN TOTAL
Equipos.....	\$2000.....	\$10.000
Actores.....	\$1000.....	\$5000
Combustible.....	\$300.....	\$15.000
Total transporte: \$30.000= U\$S1579		

CATERING*	POR PERSONA Y DÍA	EN TOTAL
Equipo técnico.....	\$350.....	\$17.500
Actores y extras.....	\$350.....	\$4200
Total catering: \$21.700= U\$S1.143		

*Considerando que se trata de un equipo técnico de 10 personas y los dos actores secundarios tienen un único día de rodaje.

LOCACIONES	POR DÍA	EN TOTAL
Locación casa de Diego.....	U\$S200.....	U\$S400
Locación fachada de panadería.....	U\$S100.....	U\$S100
Total locaciones: U\$S500		

COMUNICACIÓN Y SEGUROS

Teléfono durante rodaje.....U\$500
Seguros equipos..... U\$3000
Seguros de técnicos..... U\$4000

Total Comunicación y seguros: U\$7500

Total producción: U\$24.939

POSTPRODUCCIÓN

Isla de edición.....U\$1650 (30hs.)
Postproducción sonido.....U\$800 (20hs.)
Copias.....U\$300(50 copias)

Total postproducción: U\$2750

SUBTOTAL GENERAL..... U\$ 28.834
IMPREVISTOS (7%)..... U\$2.018

TOTAL: U\$30.852

● Plan de financiación

NOMBRE	ETAPA	SERVICIO	ESTADO	U\$S
UCU	Preproducción	Equipo y locación Casting/efectivo	Confirmado	1045
UCU	Producción	Combo Arri	Confirmado	220
ICAU	Producción	Efectivo	En espera	26740
UCU	Producción	50% catering	Confirmado	571
Confitería Las Brisas	Producción	50% catering	En espera	571
UCU	Postproducción	Isla de edición	Confirmado	1650
UCU	Postproducción	Post sonido/ copias	Confirmado	1100

TOTAL: U\$S 30.900